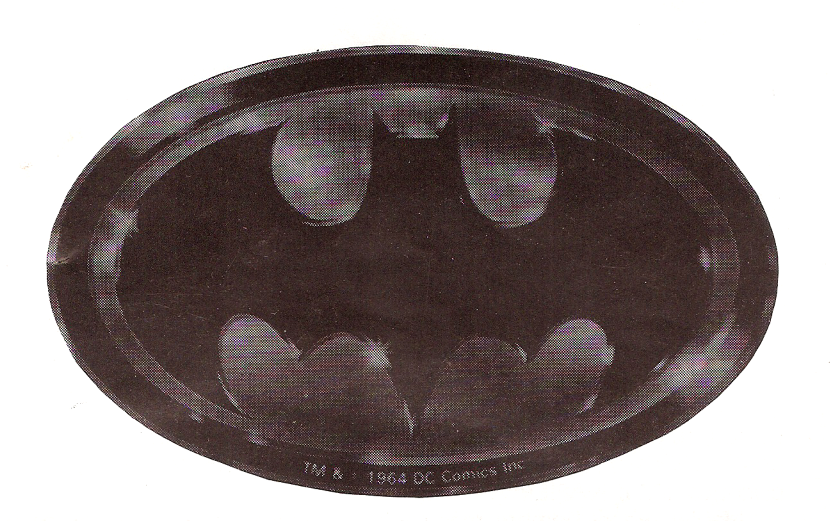


BATMAN™

VUELVE LA LEYENDA

Bruce Wayne™, director multimillonario de la Fundación Wayne, es una persona modesta y muy tranquila. Sin embargo, cuando cae la noche y los maleantes acechan por las calles de la ciudad, él se deshace de su personalidad diaria y se convierte en el vigilante enmascarado de GOTHAM CITY™: ¡BATMAN!

Luchando contra el crimen desde los tejados de esta enfermiza ciudad, su principal objetivo consiste en destruir el imperio criminal de Gus Grissom y en especial a su hombre de confianza, el psicótico JACK NAPIER™.

Napier era el hombre más sádico y astuto de Gotham, pero cuando se produjo el accidente, que lo deformó física y psíquicamente, se convirtió en un criminal realmente peligroso: ¡EL JOCKER™!

En este juego controlas a BATMAN a través de cinco diferentes escenarios y te enfrentas a su malvado enemigo en duros combates a vida o muerte.

LA MEJOR PELICULA SIRVE DE INSPIRACION PARA EL MEJOR DE LOS JUEGOS... JUEGA BATMAN.

MSX

INSTRUCCIONES DE CARGA

RUN"CAS:

Teclado

O: Izquierda.
P: Derecha.
Q: Arriba.
A: Abajo.
SPACE: Disparo.
STOP: Pausa.

COMMODORE

INSTRUCCIONES DE CARGA

Cassette

Inserta la cinta de cassette en tu grabadora Commodore con la etiqueta hacia arriba. Comprueba que la cinta está totalmente rebobinada y que todos los cables están bien conectados. Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Sigue las instrucciones de pantalla: PULSA PLAY EN EL CASSETTE. El programa se cargará automáticamente. Para cargar el C128 teclea GO64 (RETURN) y sigue la instrucción C64.

Disco

Selecciona el modo 64. Enciende la unidad de disco, inserta el disco en la unidad con la etiqueta hacia arriba y teclea LOAD"*", 8, 1 (RETURN). Aparecerá la pantalla de introducción y el programa se cargará automáticamente.

Este es un juego multicarga. Cuando se acabe la partida, rebobina la cinta hasta el principio de la cara B.

Sigue las instrucciones de pantalla.

CONTROLES

Control vía joystick.

Teclado

F1: Encender música.
F3: Solamente enfectos sonoros.
F5: Activar pausa.
F7: Desactivar pausa.
RUN/STOP: Terminar partida.

SPECTRUM

INSTRUCCIONES DE CARGA

Cassette

1. Inserta la cinta de casette en tu grabadora y comprueba que está totalmente rebobinada.
2. Comprueba que la conexión MIC está desconectada y que los controles de tono y volumen están ajustados a sus niveles apropiados.

3. Si tu ordenador es un Spectrum 48K o Spectrum +, teclea LOAD" (ENTER). (Fíjate que no hay espacio entre las dos comillas.) La comilla se obtiene pulsando simultáneamente las teclas P y SYMBOL SHIFT.

4. Pulsa PLAY en tu grabadora y el juego se cargará automáticamente. Si tienes problemas, ajusta los controles de tono y volumen o consulta en el Capítulo 6 de tu manual Spectrum.

5. Si tu ordenador es un Spectrum 128K, sigue las instrucciones de carga que aparecen en pantalla o en el manual adjunto.

Disco +3

Instala el sistema y enciende el ordenador como se describe en el manual de instrucciones. Inserta el disco y pulsa ENTER para seleccionar la opción 'LOADER'. El programa se cargará automáticamente.

Nota:
128K, una carga.
48K, tres cargas: en el Spectrum 48K el juego se carga en tres partes. Después de cargar cada una de las partes para la cinta y cuando estés preparado, carga la parte siguiente.

AMSTRAD

INSTRUCCIONES DE CARGA

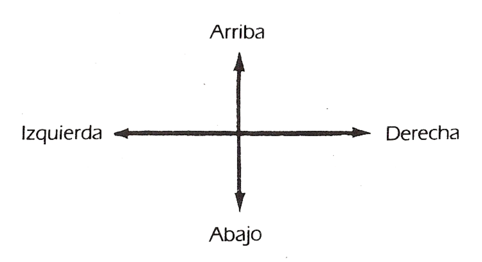
CPC 464

Inserta la cinta rebobinada en tu aparato de cassette, teclea RUN" y pulsa ENTER. Sigue las instrucciones de pantalla. Si hay una unidad de disco incorporada, teclea | TAPE y pulsa ENTER. Después teclea RUN" y pulsa ENTER.

(El símbolo | se obtiene manteniendo presionada la tecla SHIFT y pulsando @.)

Sección 2: BATMOBILE™

El joystick mueve el BATMOBILE en la dirección correspondiente.



Disparo: Lanzamiento de la BATCUERDA hacia arriba. Si el BATMOBILE pasa cerca de una farola y pulsas el botón disparo, la BATCUERDA se enrollará alrededor de ésta y el BATMOBILE girará.

Disparo y arriba: Si el BATMOBILE está cerca de una curva, puedes girar sin utilizar la BATCUERDA.

Nota: Si quieres coger una curva sin perder velocidad, utiliza la BATCUERDA. El BATMOBILE girará sólo si se encuentra cerca de una curva.

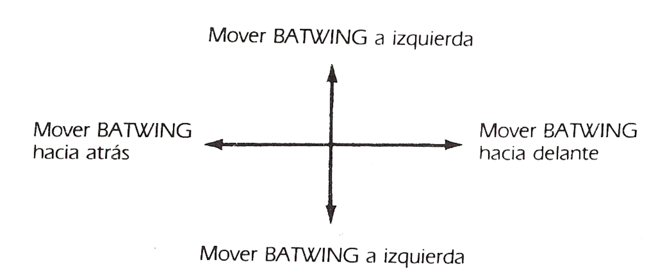
USUARIOS DE SPECTRUM Y AMSTRAD: Si el BATMOBILE pasa cerca de una curva, puedes girar pulsando el botón disparo y moviendo el joystick hacia la izquierda.

Sección 3: BATCAVE™ (BATCUEVA): Análisis químico.



Mueve el joystick a izquierda o derecha para seleccionar un producto y pulsa el botón disparo para introducirlo en la mezcla.

Sección 4: BATWING™



ESTATUS Y PUNTUACION

En el panel aparece la puntuación actual, número de vidas, tiempo y energía de BATMAN. Cuando aparece el rostro de BATMAN, significa que BATMAN tiene suficiente energía. Cuando aparece el rostro de JOCKER, significa que BATMAN está agotando su energía. Cuando la cara del JOCKER está totalmente visible, entonces BATMAN pierde una vida. Si se agota el tiempo, en cualquier nivel, BATMAN pierde una vida.

Ganas puntos cada vez que completas con éxito uno de los niveles.

GANAS PUNTOS DE LA SIGUIENTE MANERA

Niveles 1 y 5

Disparando contra los hombres del JOCKER.
Disparando contra JACK NAPIER (Nivel 1).
Disparando contra el JOCKER (Nivel 5).

Nivel 2

Ganas puntos avanzando a lo largo de la carretera. Ganas puntos cuando llegas a la BATCUEVA, según la cantidad de tiempo restante.

Nivel 3

La puntuación se basa en la cantidad de tiempo que te lleva encontrar la combinación correcta.

Nivel 4

Ganas puntos por cada globo que sueltas.

TU ENERGIA SE VERA REDUCIDA DE LA SIGUIENTE MANERA

Niveles 1 y 5

Si chocas contra la policía o contra los hombres de JOCKER.

Si te caen gotas de ácido o sufres el impacto de explosiones de gas.

Si caes demasiado deprisa.

Si te balanceas con la cuerda y chocas contra una pared.

Si eres herido por las balas o granadas.

Nivel 2

Si chocas contra otros coches.

Nivel 4

Si golpeas los globos en lugar de cortar las cuerdas.

Si los globos explotan antes de cortar las cuerdas.

EL JUEGO

Sección 1: Fábrica Química Axis

Como BRUCE WAYNE, escuchas que el Comisario Gordon le dice al Alcalde que JACK NAPIER y sus hombres preparan un ataque a la Fábrica Química Axis. Sin perder un segundo, te pones tu traje negro y marchas hacia la fábrica. Una vez dentro de la fábrica dirígete hacia la salida (al igual que hará Napier), que se encuentra en la zona derecha del mapa. A lo largo del camino te enfrentarás a varios criminales, algunos te atacarán cuerpo a cuerpo y otros te dispararán o te lanzarán granadas. Ten cuidado con las filtraciones de gotas ácidas y las explosiones de gas que se producirán en varios puntos del camino.

El blindaje de tu cuerpo te da un cierto grado de protección, pero tu nivel de energía puede disminuir rápidamente si no intentas defenderte.

Utiliza el BATARANG para destruir a tus enemigos y la BATCUERDA para pasar a niveles superiores. Dispara el dispositivo de rezón, que se encuentra sujeto al cinturón, y elévate hacia arriba.

En la última sección de este nivel te enfrentarás a Napier. Si lo vences, caerá en una tina de residuos químicos tóxicos que desfigurará su cuerpo y su mente. ¡Has creado al JOCKER!

Sección 2: Las calles de GOTHAM CITY (1)

Después de rescatar a Vicki Vale de las garras del JOCKER en el Museo Flugelheim, escapa a bordo del BATMOBILE.

Mientras te lanzas a toda velocidad por las calles de GOTHAN CITY, esquiva los coches del JOCKER y de la policía que han bloqueado algunas calles: la policía aún no sabe a qué lado de la ley te encuentras.

Tu BATMOBILE está equipado con un sofisticado sistema de radar que indica la dirección que debes tomar para escapar con éxito. Si no mantienes la velocidad, EL JOCKER te alcanzará e intentará destruir tu BATMOBILE. Además, ten cuidado y no choques contra otros coches.

El BATMOBILE también dispone de una cuerda y un rezón. Si mientras conduces a gran velocidad quieres girar rápidamente, dispara el rezón sobre una de las farolas que se encuentran en las esquinas de las calles; si haces esto en el momento apropiado, girarás sin perder velocidad.

Sección 3: La BATCUEVA

El JOCKER ha inventado un compuesto, "Smilex", que al entrar en contacto destruye a sus víctimas dejándolas con una cadavérica mueca en sus rostros. El JOCKER ha mezclado ciertos productos de consumo diario con elementos de este compuesto para formar el Smilex.

Utilizando los potentes ordenadores de la BATCUEVA deberás, en un tiempo limitado, determinar qué tres productos contienen esos elementos. Selecciona tres de ellos y la pantalla te indicará cuáles son los correctos. Selecciona, por proceso de eliminación, el trío exacto de elementos antes de que se agote el tiempo.

Sección 4: Las calles de GOTHAM CITY (2)

El plan más mortal del JOCKER ocurrirá a medianoche en las calles de GOTHAM CITY. El JOCKER ha prometido grandes cantidades de dinero a las gentes de Gotham, y las calles de la ciudad están repletas de inocentes ciudadanos. Sin embargo, las cosas no son lo que parecen, y el divertido desfile de carnaval esconde un secreto realmente siniestro.

Dentro de las docenas de globos brillantes hay suficiente gas Smilex para destruir a toda la población de GOTHAM CITY. Estos globos están a punto de explotar...

A bordo del BATWING tu misión consiste en cortar las cuerdas que sujetan los globos con las alas de tu nave. No dejes ninguno, porque si no los globos se autodestruirán y las nubes de gas caerán sobre la población. Además, si en lugar de cortar la cuerda chocas contra el globo, éste se autodestruirá y la nube de gas caerá sobre la gente. Sin embargo, si cortas la cuerda, el globo se perderá en el cielo y el gas se disipará en la atmósfera.

Finalmente, como el JOCKER sabe lo que estás haciendo, enviará algunos de sus helicópteros para destruirte. Evítalos por encima de todo.

Sección 5: La Catedral

Persigue al JOCKER hasta la Catedral de Gotham. Ten cuidado con los suelos que se desmoronan y esquiva las rabiosas ratas, para enfrentarte finalmente al JOCKER, que se ha subido al tejado. Como en la Fábrica Química, deberás utilizar el BATARANG y la Batcuerda para conseguir tu objetivo.

Destruye a JOCKER porque si no escapará en un helicóptero y dominará GOTHAM CITY.

SUGERENCIAS

Niveles 1 y 5

* Control maestro de la Batcuerda.
* Descubre la ruta más rápida para llegar al final.
* Dispara con precisión.

Nivel 2

* No choques contra otros coches.
* Conduce lo más rápido posible.
* Cuando la flecha indica que te acercas a una curva, colócate a un lado de la calle.

Nivel 3

* Utiliza tu cerebro.
* Conduce a toda velocidad (sólo dispones de un minuto).

Nivel 4

* Corta las cuerdas limpiamente.
* No golpees los globos.

CREDITOS

COMMODORE

Programación por ZACH TOWNSEND.
Gráficos por ANDREW SLEIGH.

SPECTRUM y AMSTRAD

Programación por MIKE LAMB.
Gráficos por DAWN DRAKE.
Música y efectos sonoros por MATTHEW CANNON.

SPECTRUM, AMSTRAD y COMMODORE




ocean


ERBE